



## Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών ΠΕ60 στη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού ΕΛΠεΙΔΑ

# «Δημιουργώντας Ψηφιακές ιστορίες»

«Ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού για προσχολική εκπαίδευση και παροχή ψηφιακού εκπαιδευτικού/επιμορφωτικού υλικού - Εξ αποστάσεως επιμόρφωση και υποστήριξη εκπαιδευτικών»

Πράξη: «Πιλοτικές παρεμβάσεις υποστήριξης αξιοποίησης προηγμένων Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση»

MIS 5158662



## Περιεχόμενα

<b>ΦΟΡΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ</b>	<b>2</b>
<i>Τίτλος και βασικά στοιχεία Εκπαιδευτικού Σεναρίου</i>	<i>2</i>
<i>Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου</i>	<i>2</i>
<i>Τάξη που απευθύνεται</i>	<i>2</i>
<i>Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου</i>	<i>2</i>
<i>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες</i>	<i>2</i>
<i>Προσπαιτούμενες γνώσεις/δεξιότητες/στάσεις των μαθητών</i>	<i>2</i>
<i>Εκτιμώμενη διάρκεια</i>	<i>2</i>
<i>Εναλλακτικές ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών</i>	<i>2</i>
<i>Σκοπός &amp; προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου</i>	<i>4</i>
<i>Σκοπός:</i>	<i>4</i>
<i>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Στόχοι):</i>	<i>4</i>
<i>Μαθησιακό περιβάλλον, υλικοτεχνική υποδομή - διδακτικό υλικό και οργάνωση της τάξης</i>	<i>4</i>
<i>Μαθησιακό περιβάλλον</i>	<i>4</i>
<i>Υλικοτεχνική υποδομή και διδακτικό υλικό</i>	<i>5</i>
<i>Οργάνωση της Τάξης</i>	<i>6</i>
<i>Περιγραφή μαθησιακών δραστηριοτήτων σεναρίου (Δραστηριότητες υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη)</i>	<i>6</i>
<i>Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές</i>	<i>6</i>
<i>Φύλλα εργασίας</i>	<i>6</i>
<i>Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας</i>	<i>6</i>
<i>Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων)</i>	<i>7</i>
<i>Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικειμένου</i>	<i>7</i>
<i>Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου</i>	<i>8</i>

## Φόρμα Σχεδίασης Εκπαιδευτικού Σεναρίου

### Τίτλος και βασικά στοιχεία Εκπαιδευτικού Σεναρίου

*Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου*

Δημιουργώντας Ψηφιακές ιστορίες.

*Τάξη που απευθύνεται*

Νηπιαγωγείο (νήπια-προνήπια)

*Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου*

Αρκουλή Ανθή, Νηπιαγωγός

Κωσταντοπούλου Αναστασία, Νηπιαγωγός

Φεσάκης Γεώργιος, Καθηγητής ΤΕΠΑΕΣ

*Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες*

- Θεματικό πεδίο: Α Παιδί και Επικοινωνία
- Θεματική ενότητα: ΤΠΕ/Γλώσσα

*Προαπαιτούμενες γνώσεις/δεξιότητες/στάσεις των μαθητών*

Για την υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου τα παιδιά θα πρέπει να έχουν κατανοήσει την διαδικασία δημιουργίας έντυπων ιστοριών καθώς και να αναγνωρίζουν τα βασικά μέρη μιας ιστορίας (αρχή, μέση, τέλος). Για τα παιδιά του Νηπιαγωγείου η γλώσσα είναι εργαλείο επικοινωνίας, μέσο αναπαράστασης του κόσμου τους, όχημα για να μοιραστεί κάθε παιδί συναισθήματα, απόψεις και ιδέες, ενώ μέσα από τη δημιουργία και την αφήγηση ιστοριών ενδυναμώνεται ο λόγος τους. (Κωτόπουλος κ.ά. 2017).

*Εκτιμώμενη διάρκεια*

Το σενάριο εκτιμάται ότι θα υλοποιηθεί στη διάρκεια δύο εβδομάδων.

*Εναλλακτικές ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών*

Η αφήγηση αποτελεί «μια πρωταρχική ενέργεια του νου» που καθορίζει κάθε ανθρώπινη καθημερινή δραστηριότητα σε όλες τις εκφάνσεις της, για αυτό και δεν υπάρχει και δεν θα υπάρξει κοινωνία χωρίς αφήγηση (Μεϊμάρης, 2013). Η αφήγηση ως πράξη επικοινωνιακή περιλαμβάνει απόδοση (performance) και ακρόαση ιστοριών καθώς και απάντηση σε αυτές. Μια ιστορία μπορεί να οριστεί ως μια σειρά φράσεων προφορική ή γραπτή, που περιγράφει κάποια ακολουθία δράσεων, γεγονότων ή εμπειριών, που συνδέονται με αιτιώδεις σχέσεις και συνήθως σχετίζονται με τους ανθρώπους ως παράγοντες αυτής της ιστορίας. Η Ψηφιακή αφήγηση αποτελεί σύγχρονη έκφραση της παραδοσιακής

αφήγησης που συνδυάζει την παραδοσιακή αφήγηση με τη χρήση πολυμέσων και εργαλείων τηλεπικοινωνίας που επιτρέπουν το διαμοιρασμό. Συνέπεια αυτής της διάχυσης, είναι η πρόκληση δημόσιου διαλόγου και συζήτησης που ενισχύουν την εκπαιδευτική αξία των ψηφιακά παραγόμενων αφηγήσεων (Ράμμος & Μπράτιτσης, 2017). Σε επίπεδο εκπαίδευσης και χωρίς να χάνει την ιδιότητα της ως μια μορφή τέχνης, αποτελεί μια καινοτόμο διδακτική προσέγγιση για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης που εμπλέκει τα παιδιά σε μαθητοκεντρικές δραστηριότητες, με στόχο την ενίσχυση του κινήτρου μάθησης, έχοντας πρώτα εξασφαλίσει ένα περιβάλλον ευνοϊκό για επικοινωνία, αναστοχασμό, οικοδόμηση γνώσης και συνεργασίας. (Μπράτιτσης, 2014; Ράμμος & Μπράτιτσης, 2017). Τα οφέλη των παιδιών είναι πολλαπλά και πολυεπίπεδα, δεδομένου ότι η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ανάπτυξη αφηγηματικού λόγου, την ψυχαγωγία, την κοινωνικοποίηση, στην αποτύπωση των γνώσεων των παιδιών, την καλλιέργεια δεξιοτήτων συνεργατικής μάθησης και παρουσίασης, μέσα σε ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης όπου εν τέλει τα παιδιά, γίνονται σχεδιαστές, ακροατές, διερμηνείς, αναγνώστες, συγγραφείς, καλλιτέχνες και στοχαστές (Φούκα, 2018). Επιπλέον τα παιδιά εξοικειώνονται με την τεχνολογία, αναπτύσσεται ο εγγραμματισμός τους στα μέσα, ενώ κατανοούν καλύτερα το υπό μελέτη θέμα, καθώς τους επιτρέπει να επεξεργαστούν τα δεδομένα σε ένα αυθεντικό πλαίσιο, να εμπλουτίσουν τον λόγο τους προφορικό και γραπτό, αλλά και να αποτυπώσουν τις γνώσεις τους μέσα στις ιστορίες – δομήματά τους και να έχουν ανατροφοδότηση μέσα σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο. Παράλληλα, η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να υποστηρίξει τα παιδιά, ώστε να «τακτοποιήσουν» σε μια ακολουθία τις σκέψεις τους και να εμπλουτίσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους μέσα από διαφορετικούς τρόπους έκφρασης (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Η αξιοποίηση της στο σχολικό περιβάλλον υποστηρίζει τη διαφοροποιημένη διδασκαλία και προωθεί την ανάπτυξη πολλαπλής νοημοσύνης η οποία εξυπηρετεί διαφορετικά στυλ μάθησης (Γιαννάκου & Κλωνάρη, 2018). Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν είτε από τους εκπαιδευτικούς είτε από τα παιδιά. Στα χέρια των εκπαιδευτικών, αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο, καθώς δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να παρουσιάσουν ένα αντικείμενο ή μια νέα ιδέα με τρόπο ελκυστικό, ενώ παράλληλα διευκολύνεται η κοινωνική και μαθησιακή αλληλεπίδραση των παιδιών, με αποτέλεσμα την καλύτερη κατανόηση του μαθησιακού περιεχομένου. Στην περίπτωση που αποτελούν δημιούργημα των παιδιών ενισχύονται ένα σύνολο δεξιοτήτων γραμματισμού (Μουταφίδου & Μπράτιτσης, 2013). Σύμφωνα με τη Σεραφείμ (2010) μια πρόταση διδακτικής προσέγγισης ψηφιακής αφήγησης για νήπια ακολουθεί τα εξής βήματα: Επιλογή & Συγγραφή σεναρίου, Επιλογή σεναρίου & storyboard, Επιλογή & ανάπτυξη των μέσων, εικόνων, video, Ανάπτυξη & συγγραφή της ιστορίας σε κάποιο εργαλείο, Κοινοποίηση & αφήγηση ιστορίας.

## **Σκοπός & προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου.**

### **Σκοπός:**

Ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης, κριτικής σκέψης, συνεργασίας και καλλιέργεια δεξιοτήτων γραμματισμού ώστε τα παιδιά να εξοικειωθούν με διαδικασίες ανάπτυξης ψηφιακών παραγόμενων.

### **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Στόχοι):**

Γνώσεις ως προς ΤΠΕ:

- Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος)

Γνώσεις ως προς Γλώσσα

- Να αναγνωρίζουν στοιχεία της δομής τους π.χ. θέμα, πλοκή κτλ. σε ένα αφηγηματικό κείμενο

Δεξιότητες ως προς ΤΠΕ:

- Να διαχειρίζονται τις πληροφορίες για να κατασκευάζουν/ δημιουργούν με λογισμικό ψηφιακής αφήγησης ψηφιακές ιστορίες.

Δεξιότητες ως προς Γλώσσα

- Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια

Στάσεις ως προς ΤΠΕ

- Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο

Στάσεις ως προς ΓΛΩΣΣΑ

- Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους

## **Μαθησιακό περιβάλλον, υλικοτεχνική υποδομή - διδακτικό υλικό και οργάνωση της τάξης**

### **Μαθησιακό περιβάλλον**

Για την υλοποίηση του σεναρίου είναι απαραίτητα:

- Ηλεκτρονικής υπολογιστής ή ταμπλέτες (προαιρετικά)

κινητό για φωτογραφίες και ηχογράφηση/ σκάνερ, ή σχετική εφαρμογή στο κινητό.



Για την υλοποίηση του σεναρίου δεν απαιτούνται εξειδικευμένα υλικά ή εξοπλισμός αλλά μονό ότι είναι απολύτως απαραίτητο ώστε το σενάριο να μπορεί να υλοποιηθεί χωρίς τεχνολογικούς και υλικοτεχνικούς περιορισμούς. Τόσο οι στόχοι του σεναρίου όσο και η περιγραφή των δραστηριοτήτων εστιάζει στις δυνατότητες του λογισμικού «Ψηφιακής Αφήγησης» και το ρόλο που μπορεί να επιτελέσει ως γνωστικό διαμεσολαβητή για την ανάπτυξη δεξιοτήτων γραμματισμού.

### *Υλικοτεχνική υποδομή και διδακτικό υλικό*

#### Λογισμικό Ψηφιακής αφήγησης

Το λογισμικό ψηφιακής αφήγησης αποτελεί ένα ιδανικό εργαλείο για την κινητοποίηση των παιδιών ως προς το γνωστικό αντικείμενο, τις ΤΠΕ και τη μαθησιακή διαδικασία. Προσφέρει στα παιδιά πολλαπλές δυνατότητες, αφού μπορεί να αποτελέσει εργαλείο δημιουργίας δικών τους ιστοριών με ευχάριστο τρόπο, αφήγησης, και επιπλέον προσφέρεται για συνεργασία και διαμοιρασμό. Τα παιδιά εξοικειώνονται με την ιδέα του διαμοιρασμού της γνώσης, καθώς υπάρχει η δυνατότητα δημοσίευσης των αφηγήσεων τους, με αποτέλεσμα αυτές να γίνονται προσβάσιμες, έτσι οι δημιουργοί μέσα από την ανατροφοδότηση αναπτύσσουν τόσο τη συναισθηματική τους νοημοσύνη όσο και τις κοινωνικές τους δεξιότητες (Robin, 2006). Προάγει την δημιουργικότητα, την φαντασία και εξασκεί τις αφηγηματικές ικανότητες των παιδιών μέσα από ένα αυθεντικό και ελκυστικό περιβάλλον μάθησης. Αυτό εντείνει το ενδιαφέρον των παιδιών για διερεύνηση νέων ιδεών και πληροφοριών (Robin 2016). Με την αξιοποίηση του λογισμικού και τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών καλλιεργούνται μια σειρά γραμματισμών (τεχνολογικός, ψηφιακός, οπτικός) απαραίτητες δεξιότητες του 21ου αιώνα. Αναπτύσσεται η πρωτοβουλία των παιδιών και η αυτοκαθοδήγηση, καθώς πολλές φορές επιλύουν προβλήματα τα ίδια, με τη βοήθεια του λογισμικού, μέσω διορθώσεων σε αντίθεση με τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές στρατηγικές. Με αποτέλεσμα να αυτοαξιολογούνται, να αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση, ενώ ταυτόχρονα αναπτύσσουν και βελτιώνουν τα επικοινωνιακά τους προσόντα. Το περιβάλλον διεπαφής του λογισμικού είναι εύχρηστο, φιλικό και διαδραστικό. Δίνονται σαφείς προφορικές οδηγίες και τα κουμπιά πλοήγησης, όπως εισαγωγή πολυμέσων (εικόνα, ήχος), διαγραφή, κτλ γίνονται εύκολα κατανοητά. Τα παραπάνω χαρακτηριστικά του είναι αυτά τα οποία το καθιστούν εύχρηστο στις μικρές ηλικίες. Παράλληλα, υπάρχει η δυνατότητα της εκτύπωσης του έργου ή και προβολής του ως βιβλίο με κινούμενες σελίδες. Σκοπός του λογισμικού, είναι να βοηθήσει τα παιδιά να εκφραστούν δημιουργικά και συνεργατικά καλλιεργώντας συγχρόνως: ερευνητικές δεξιότητες (αναζήτηση και επιλογή πληροφοριών σχετικών με το θέμα), δεξιότητες γραπτού και προφορικού λόγου (εξοικείωση με την έννοια του σεναρίου και απόκτηση κριτικής σκέψης), οργανωτικές δεξιότητες (οργάνωση του υλικού και του χρόνου που απαιτείται), τεχνολογικές δεξιότητες (εξοικείωση με τη χρήση ψηφιακού υλικού), δεξιότητες παρουσίασης και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

### *Οργάνωση της Τάξης*

Τα παιδιά θα δουλέψουν είτε στην ολομέλεια της τάξης, αξιοποιώντας τον η/υ, ή φορητές ηλεκτρονικές συσκευές, στην περίπτωση που υπάρχουν, είτε ανά ομάδες παιδιών, είτε ατομικά. Ο/η εκπαιδευτικός είναι ενορχηστρωτής της μαθησιακής διαδικασίας καθοδηγώντας και υποστηρίζοντας την οικοδόμηση της γνώσης από τα παιδιά.

### *Περιγραφή μαθησιακών δραστηριοτήτων σεναρίου (Δραστηριότητες υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη)*

#### *Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές*

Στην πρώτη φάση του σεναρίου ο/η εκπαιδευτικός επιδιώκει τη διαμόρφωση κατάλληλου κλίματος στην τάξη και την κινητοποίηση των παιδιών. Για το λόγο αυτό θα αξιοποιήσει το διάλογο, δίνοντας τη δυνατότητα στα παιδιά να ανταλλάξουν απόψεις και ιδέες και να οδηγηθούν σε αποφάσεις. Πιο συγκεκριμένα θα γίνει χρήση μιας βασικής τεχνικής διαλόγου, των ερωταποκρίσεων. Η τεχνική των ερωταποκρίσεων κινητοποιεί το ενδιαφέρον και διεγείρει την περιέργεια και την προσοχή των παιδιών. Μέσω της συζήτησης θα δημιουργηθεί ένα ευχάριστο κλίμα συμμετοχής και επικοινωνίας. Επίσης αξιοποιείται η ρουτίνα σκέψης 'Αρχή-Μέση-Τέλος' από την παλέτα του έντεχνου συλλογισμού» (Artful Thinking Palette). Το σενάριο βασίζεται σε κοινωνικοπολιτισμικές στρατηγικές καθώς τα παιδιά καλούνται να δουλέψουν σε ομάδες και να συνεργαστούν για την επίτευξη ενός έργου

#### *Φύλλα εργασίας*

Στο σενάριο θα αξιοποιηθούν φύλλα εργασίας που εξυπηρετούν τους σκοπούς και τους στόχους του και διευκολύνουν την οικοδόμηση των γνώσεων στα παιδιά.

#### *Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας*

Ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται στην ολομέλεια μια ψηφιακή ιστορία, που έχει ο/η ίδιος/α σχεδιάσει με τη βοήθεια του λογισμικού. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την ψηφιακή ιστορία, παρακολουθούν την αφήγηση με αυτό τον τρόπο, και ξεκινάει μια συζήτηση σχετικά με τις βασικές έννοιες της ψηφιακής ιστορίας πχ σελίδα, ηχογράφηση κτλ. αλλά και για την κατανόηση της δομής της ιστορίας, το περιεχόμενο, το θέμα το οποίο πραγματεύεται. Θα μπορούσε να είναι μια ιστορία που να έχουν ήδη διαβάσει σε έντυπη μορφή τα παιδιά στην τάξη ώστε να γίνει αντιπαραβολή ανάμεσα στα δύο είδη (έντυπη -ψηφιακή). Ακολουθεί συζήτηση και τα παιδιά μέσω ερωτήσεων επεξεργάζονται τι άκουσαν, αναλύοντας το περιεχόμενο, τη δομή της ιστορίας όπως και από ποια ψηφιακά είδη αποτελείται. Ολοκληρώνοντας την συζήτηση ο/η εκπαιδευτικός με τα παιδιά καταλήγουν ότι για να δημιουργηθεί μια ψηφιακή ιστορία χρειάζεται όπως και στην έντυπη εκδοχή της (που είναι ήδη εξοικειωμένα), η



αρχική ιδέα, η καταγραφή της, η εικονογράφηση και στη συνέχεια η ενσωμάτωση τους στο λογισμικό (φωτογραφίες, ζωγραφιές σκαναρισμένες ) και η ηχογράφηση της αφήγησης.

Πιθανές ερωτήσεις:

Σε τι αναφέρεται η ιστορία που ακούσατε;

Ποιο ήταν το θέμα της;

Ποιοί ήταν οι βασικοί χαρακτήρες

Υπάρχει κάποιο πρόβλημα

Προτάθηκε κάποια λύση

Η ιστορία που ακούσατε είναι γραμμένη σε χαρτί, πού είναι;

Ξέρετε πώς λέγεται αυτή η ιστορία (ψηφιακή)

Σε τι άλλο διαφέρει από τα βιβλία που έχουμε στη βιβλιοθήκη μας;

Από τι αποτελείται; (εξοικείωση με τα συστατικά της, εικόνα, ήχο)

### *Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων)*

Ο/η εκπαιδευτικός μαζί με τα παιδιά ανακαλούν τα βασικά σημεία μιας ιστορίας, καθώς και τα ψηφιακά εργαλεία μιας ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια παρουσιάζει στην ολομέλεια έναν πίνακα ζωγραφικής και καλεί τα παιδιά να τον παρατηρήσουν προσεκτικά. Ακολουθεί συζήτηση για το τι μπορεί να απεικονίζει ο πίνακας, ποιες λεπτομέρειες να προσέξουν και τέλος σε ποια συμπεράσματα μπορούν να οδηγηθούν με βάση αυτόν τον πίνακα. Έπειτα αξιοποιώντας την ρουτίνα σκέψης του έντεχνου συλλογισμού Αρχή-Μέση-Τέλος μιας ιστορίας τους ζητάει να φανταστούν αν ο πίνακας ήταν η μέση μιας ιστορίας τι μπορεί να συνέβη πριν από το στιγμιότυπο που βλέπουν στον πίνακα, όπως και μετά από αυτό, και να καταλήξουν στις ιδέες που θα κρατήσουν για την ιστορία τους. Αφού ο/η εκπαιδευτικός καταγράψει στην ολομέλεια την ιστορία των παιδιών, συναποφασίζεται και ο τίτλος της. Έπειτα τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες η μια θα αναλάβει την εικονογράφηση της ιστορίας η άλλη τη φωτογράφιση/σκανάρισμα της εικονογράφησης η επόμενη την αφήγηση/ηχογράφηση και η τελευταία με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού θα συνθέσει την ψηφιακή αφήγηση στο λογισμικό. Στη συνέχεια στην ολομέλεια παρουσιάζεται η ιστορία.

### *Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικείμενου*

Τα νήπια σε ανομοιογενείς ομάδες των τριών-τεσσάρων παιδιών δημιουργούν τις δικές τους ιστορίες. Συναποφασίζουν για το θέμα, και στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός τα καλεί να σχεδιάσουν το δικό τους “εικονογραφημένο σενάριο”. Σε αυτό το σημείο τα παιδιά αξιοποιώντας το 1ο φύλλο εργασίας θα οπτικοποιήσουν και θα ζωγραφίσουν λεπτομέρειες της ιστορίας τους, καθώς επίσης θα κυκλώσουν ποιες λειτουργίες του λογισμικού θα αξιοποιήσουν σε κάθε καρτέ/σκηνή (τι θα υπάρχει: κείμενο, ηχογράφηση, εικόνα). Έπειτα με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού καταγράφουν, ηχογραφούν και φωτογραφίζουν/σκανάρουν την εικονογράφηση τους. Με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού η κάθε ομάδα συνθέτει την ιστορία της στο λογισμικό ψηφιακής αφήγησης.

### *Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου*

Σε αυτή τη φάση προτείνεται δραστηριότητα που αφορά την αξιολόγηση του σεναρίου, αλλά και πώς θα μπορούσε να λειτουργήσει το λογισμικό ως μέσο αξιολόγησης.

Ο/η εκπαιδευτικός ζητάει από το κάθε νήπιο ατομικά, να συμπληρώσει το 1ο φύλλο εργασίας. Τα νήπια καλούνται να σχεδιάσουν τη δική τους ιστορία και να συμπληρώσουν ποιες από τις λειτουργίες του λογισμικού θα αξιοποιήσουν σε κάθε καρτέ. Στην συνέχεια περιγράφουν στον/στην εκπαιδευτικό την ιστορία τους όπως και τα πολυμεσικά στοιχεία που αξιοποίησαν. Τα προνήπια καλούνται να συμπληρώσουν το 2ο φύλλο εργασίας. Ο/η εκπαιδευτικός τα ρωτάει σχετικά με το θέμα της ιστορίας τους και τα προτρέπει να ζωγραφίσουν αντίστοιχες εικόνες αρχής, μέσης και τέλους για αυτό, καθώς και να κυκλώσουν τα πολυμεσικά στοιχεία του λογισμικού θα αξιοποιήσουν σε κάθε καρτέ. Στην συνέχεια περιγράφουν την εργασία τους βήμα-βήμα. Μέσω αυτής της διαδικασίας ο/η εκπαιδευτικός αξιολογεί την κατανόηση των παιδιών ως προς τη βασική δομή της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας καθώς και το αν μπορούν να εντάξουν και σε ποιο βαθμό τις βασικές λειτουργίες του λογισμικού ψηφιακής αφήγησης.

Επιπλέον το λογισμικό της ψηφιακής αφήγησης θα μπορούσε να αποτελέσει εργαλείο αξιολόγησης ενός σχεδίου εργασίας ή μιας θεματικής. Τα παιδιά όσο και ο/η εκπαιδευτικός κατά την διάρκεια του υπό μελέτη θέματος κρατούν φωτογραφικά στιγμιότυπα. Στην συνέχεια επιλέγουν αυτά που θεωρούν ως τα πιο αντιπροσωπευτικά και τα οποία αναπαριστούν τα βήματα που ακολουθήθηκαν καθόλη τη δράση. Τέλος με την βοήθεια του λογισμικού τα συνθέτουν σε ένα ψηφιακό βιβλίο.

Επεκτείνοντας τη δραστηριότητα και καλλιεργώντας μεταγνωστικές δεξιότητες, το κάθε παιδί ατομικά, με τη βοήθεια του ψηφιακού του βιβλίου, αναλαμβάνει να περιγράψει και να αφηγηθεί είτε στους γονείς τους ή είτε στην άλλη τάξη, αυτά που έμαθε στη διάρκεια υλοποίησης του συγκεκριμένου θέματος στην τάξη.

## Βιβλιογραφία

Γιαννακού, Ο. & Κλωναρή, Αικ. (2018). «Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση με τη χρήση WebGIS: Το λογισμικό Storymaps σε μια διαθεματική προσέγγιση της Φυσικής». Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Κεντρικής Μακεδονίας, Γ, 317-331

Κωτόπουλος, Τ., Ζωγράφου-Τσαντάκη, Μ., Σαραφίδου, Κ., Βακάλη, Α. (2017). *Δημιουργική γραφή στην προσχολική εκπαίδευση: Μια προσέγγιση για την ώθηση της πολιτισμικής αειφορίας*. Στο: Α. Δημητρίου, Χ. Σακονίδης, Ε. Μαλκοπούλου, Χ. Μπουτζιλούδη, Α. Τεμπρίδου (Επιμ.), Πρακτικά 10ου Ο.Μ.Ε.Π.-Δ.Π.Θ. «Εκπαιδευόμενοι πολίτες για ένα αειφόρο μέλλον. Ο ρόλος της προσχολικής και της πρώτης σχολικής εκπαίδευσης». Αλεξανδρούπολη, 44-54.

Μειμάρης Μ. (2013). *Εκπαιδευόμενοι στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα*. In A. Lionarakis (ed) 7 th International Conference in Open & Distance Learning, Volume 6-Section B: November 2013, Athens. Ανασύρθηκε στις 11/4/2023 από <https://doi.org/10.12681/icodl.722>

Μουταφίδου, Α. & Μπράτισης, Θ. (2013). *Ψηφιακή Αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο*. Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου Δημιουργικής Γραφής, Αθήνα 4 - 6 Οκτωβρίου 2013.

Μπράτισης, Θ. (2014). *Εμπειρίες από σεμινάρια ψηφιακής αφήγησης σε εκπαιδευτικούς. Η περίπτωση της Ελλάδας*. Στο: Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. 101 Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης, (Επιμ.), Πρακτικά 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση». Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 661-668.

Μπράτισης, Θ. & Ράμμος, Δ. (2017). *Από την ψηφιακή αφήγηση στην επαυξημένη πραγματικότητα. Υλικό από μαθητές για μαθητές*. Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Επιστημονικού συνεδρίου «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία», Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής & Τεχνολογικής Εκπαίδευσης.

Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης, Γ. (2010). *Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο*. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου

Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Τόμος ΙΙ, σ. 21-528, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 20

Φούκα, Κ. (2018). «Στάσεις και Αντιλήψεις των Εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Αφήγηση και την Διδακτική Αξιοποίησή της. Διπλωματική Εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Robin, B. (2016) *The power of digital storytelling to support Teaching and Learning*. University of Huston,98, Ανασύρθηκε στις 11/4/2023 από <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16104/pdf>